PIXEL mania

ΛΥΣΕΙΣ ΓΙΑ ADVENTURES ΚΑΙ ROLE PLAYING GAMES

AMIGA & ATARI



The Legend of Kyrandia

ΟΙ ΠΛΗΡΕΙΣ ΛΥΣΕΙΣ ΒΗΜΑ-ΒΗΜΑ



STAR TREK 25th Anniversary

STAR TREK

25th Anniversary

&

The Legend of Kyrandia

Σας είχαμε υποσχεθεί ότι θα υποστηρίζαμε όσο μπορούσαμε την κατηγορία των RPGs και των adventures. Οι λύσεις, λοιπόν, του Star Trek, 25th anniversary και του The Legend Of Kyrandia αποτελούν την εκπλήρωση της υπόσχεσής μας.

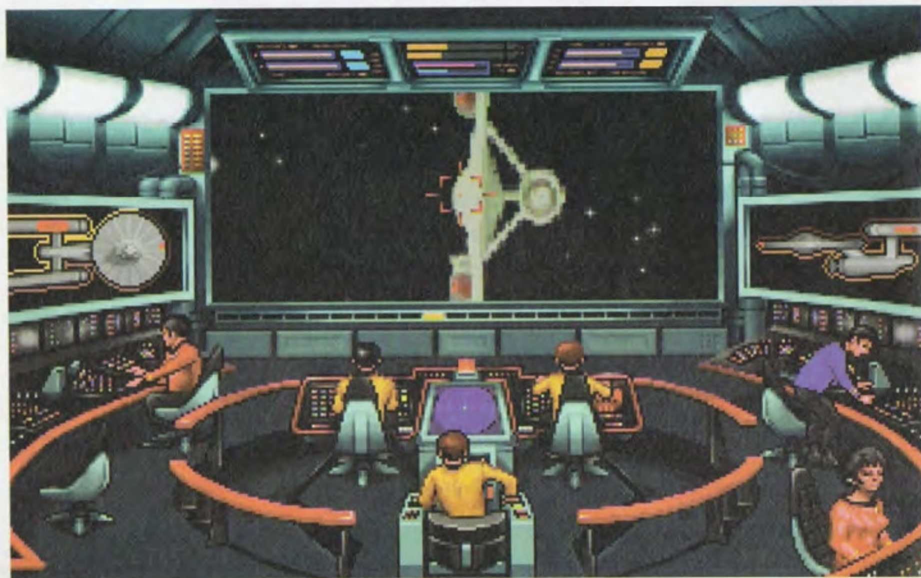
Για την υλοποίηση της παρούσας έκδοσης συνεργάστηκαν οι: Γιώργος Κακαλέτρης, Umberto Grelloni, ο Ηλίας Μανεσιώτης και ο Γιάννης Πατρίκος.
Η σελιδοποίηση, η καλλιτεχνική επιμέλεια και η παραγωγή έγιναν από την εταιρία Print Xpress.

STAR TREK

the 25th anniversary

Εδώ και αρκετό καιρό, μάλλον από τη στιγμή της εμφάνισης του Star Trek για την Amiga 1200, προσπαθούσαμε αγωνιωδώς να το τελειώσουμε για τις ανάγκες της παρουσίασης στο ένθετο του "PIXEL". Αυτό όμως στάθηκε αδύνατο, για έναν και μόνο λόγο: η μάχη που θα δείτε στο 7ο επίπεδο είναι πολύ σκληρή για τα δικά μας μέτρα... Ομως κάποιες πληροφορίες θέλουν το παιχνίδι να τελειώνει έπειτα από αυτήν, η οποία εξάλλου είναι αρκετά μακριά, ώστε να μπορέσετε να ασχοληθείτε μαζί του για αρκετό χρόνο ώσπου να φτάσετε σε αυτή. Ετσι σας παραθέτουμε την πορεία για να φτάσετε μέχρι εκεί, όπου θα δείτε αναρίθμητες φορές το μήνυμα της καταστροφής του Enterprise από τα εχθρικά πυρά... Καλή τύχη, λοιπόν.

Το Star Trek the 25th Anniversary είναι "σπασμένο" σε ορισμένα κομμάτια-αποστολές. Κάθε αποστολή είναι φαινομενικά ανεξάρτητη από τις άλλες, αν και θα χρειαστεί να εκτελεστούν όλες με μια συγκεκριμένη







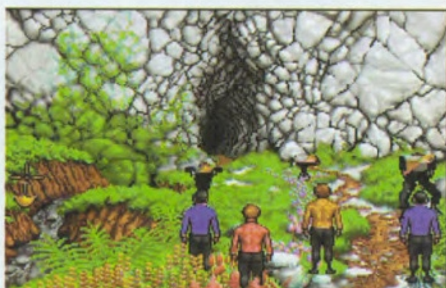
σειρά. Η λέξη "φαινομενικά" σημαίνει ότι στην πραγματικότητα η συμπεριφορά του Star Trek στο πεδίο της μάχης εξαρτάται από τις επιδόσεις σε προηγούμενες αποστολές, αφού βελτιώνεται το "σημάδι" και οι πλοηγικές ικανότητες του πληρώματος. Αρχίζουμε, λοιπόν, με το πρώτο επίπεδο.

DEMON WORLD

Μετά την εισαγωγική μάχη, όπου θα έχετε τη δυνατότητα να εξασκηθείτε στο στόχαστρο του Enterprise, και αφού δοθούν οι σχετικές εντολές από τον Αστροστόλο, από το χάρτη επιλέγετε τον πλανήτη Pollux V ως προορισμό σας. Μπαίνετε σε τροχιά και από εκεί διατάζετε τη διακτίνισή σας στην επιφάνειά του. Αυτό γίνεται με τη βοήθεια του Kirk (ή με το πλήκτρο K) και τη δεύτερη από τις επιλογές του μενού των εικονιδίων που εμφανίζονται. Βεβαιωθείτε ότι έχετε κλείσει τις ασπίδες και μιλήστε στον άνθρωπο. Κατευθυνθείτε βόρεια και γρήγορα χρησιμοποιήστε το phaser για να εξοντώσετε τους Klingons που εμφανίζονται. Δεν είναι από τις επικίνδυνες σκηνές του παιχνιδιού, όμως θα πρέπει να πάρετε το χέρι που πέφτει από έναν από τους Klingons. Συνεχίστε βόρεια και πάρτε τα μούρα από το δεξί τοίχωμα της εισόδου της σπηλιάς.

Επιστρέψτε στον οικισμό και μπείτε στο κτίριο στο κάτω μέρος. Χρησιμοποιήστε τον Bones στον τραυματισμένο άνθρωπο και τα μούρα σε αυτόν που στέκεται στα αριστερά της οθόνης. Βγείτε από αυτό το κτίριο και μπείτε στο άλλο. Χρησιμοποιήστε τα μούρα σε αυτόν στον οποίο τα χρησιμοποιήσατε και προηγουμένως και στη συνέχεια στην Ardak-4, τη μηχανή στο πάνω αριστερό μέρος. Χρησιμοποιήστε το χέρι πρώτα στον άντρα και μετά στον πάγκο, στο κέντρο της οθόνης. Χρησιμοποιήστε τη γυάλινη θήκη









(όχι με κάποιο αντικείμενο). Μιλήστε στον άντρα και πάρτε το στραβωμένο μέταλλο (άκρη δεξιά) και το κρανίο (άκρη αριστερά). Χρησιμοποιήστε τον computer. Βγείτε από το κτίριο και μπείτε πάλι στο άλλο, στο κάτω μέρος. Χρησιμοποιήστε την hypoditoxin στον τραυματία, ο οποίος συνέρχεται αμέσως. Φύγετε πάλι από το κτίριο και κατευθυνθείτε βόρεια συνεχώς, μέχρι να μπείτε στη σπηλιά όπου βρήκατε προηγουμένως τα μούρα. Εδώ καλό θα είναι να σώσετε το παιχνίδι, αφού στη συνέχεια θα κινδυνεύετε. Χρησιμοποιήστε το phaser πάνω στους βράχους, αρχίζοντας απαραίτητα από αυτόν που βρίσκεται λίγο πιο αριστερά από το κέντρο της οθόνης. Στη συνέχεια, χτυπήστε τους υπόλοιπους έναν-έναν, ώστε να καθαρίσουν το χώρο. Χρησιμοποιήστε τον Bones (τις πρώτες βοήθειες δηλαδή) πάνω στον τραυματία που αποκαλύπτεται και στη συνέχεια το χέρι πάνω στο χειριστήριο. Χρησιμοποιήστε τώρα το χειριστήριο κάτω από τις τρεις χρωματιστές σφαίρες και βάλτε τους μοχλούς κάπου κοντά στο κέντρο, ώστε από τις τρεις σειρές με LEDs να έχουν ανάψει μόνο τα κάτω-κάτω. Από το δάπεδο ανασηκώνεται ένα "κιβώτιο", από το οποίο θα εμφανιστεί ένα άκακο πλάσμα. Σε αυτό θα πρέπει να δώσετε το κρανίο που πήρατε από τον οικισμό. Στη συνέχεια, χρησιμοποιήστε πάνω του το κλειδί και παίρνετε τους ...φιλικούς του χαιρετισμούς στην Οργάνωση και την υπόσχεσή του για ειρηνικό μέλλον στον πλανήτη.





HIJACKED

Από το χάρτη τώρα επιλέξτε τον Beta Myamid. Εδώ σας περιμένει ακόμα μία μάχη, όχι όμως όπως η πρώτη, αλλά πραγματική. Μην ξεχνάτε, λοιπόν, να σώζετε το παιχνίδι σας μετά το τέλος κάθε αποστολής. Μετά το τέλος της αποστολής, βάλτε το σκάφος σε τροχιά (μέσω Uhura) και χαιρετίστε στο πλοίο που θα βρείτε εκεί. Μιλήστε στον Spock. Ψάξτε για τη Masada





στον υπολογιστή και σημειώστε τον κωδικό παράκαμψης εισόδου: 293391-197736-3829. Στείλτε τους χαιρετισμούς σας στη Masada. Επιλέξτε να στείλετε τον κωδικό παράκαμψης εισόδου, ώστε να μη λάβουν το μήνυμά σας οι πειρατές. Τηλεμεταφερθείτε στο σκάφος και βεβαιωθείτε ότι έχετε κατεβάσει τις ασπίδες. Χρησιμοποιήστε τον Bones στον άντρα και πάρτε το "μεταμορφωτή" από το ντουλάπι. Κατευθυνθείτε προς τα ανατολικά και πάρτε τα αντικείμενα στο κάτω δεξί μέρος της οθόνης. Χρησιμοποιήστε το phaser στο συγκολλητή (με δύο κινήσεις: πρώτα USE από το inventory το phaser και στη συνέχεια πάλι στο inventory βρείτε το συγκολλητή). Χρησιμοποιήστε το συγκολλητή στα μέταλλα. Τώρα χρησιμοποιήστε την "τσουγκράνα" που φτιάξατε με το μεταμορφωτή και φύγετε από την πόρτα στον τοίχο δεξιά.

Ετοιμάστε τα phasers σας στο full, ώστε να τους ξεφορτωθείτε μια και καλή. Χρησιμοποιήστε τον Spoc με τα καλώδια κάτω από το χειριστήριο. Πάρτε τα καλώδια. Χρησιμοποιήστε το χειριστήριο και πάρτε τη βόμβα. Τώρα υπάρχουν διάφορα πράγματα που μπορείτε να κάνετε. Μπορείτε να κλείσετε το πεδίο της πόρτας, χρησιμοποιώ-





ντας το συγκολλητή πάνω στο πεδίο, ή να μεταφερθείτε μέσα. Ας επιλέξουμε αυτόν τον τρόπο. Τώρα πηγαίνετε δυτικά και μετά νότια. Βρίσκεστε πάλι πίσω στο δωμάτιο του μεταφορέα. Χρησιμοποιήστε τον τροποποιημένο μεταμορφωτή στα χειριστήρια του μεταφορέα. Χρησιμοποιήστε το μακρύ σετ καλωδίων στα χειριστήρια. Χρησιμοποιήστε με τον Spock το πληκτρολόγιο του μεταφορέα και, αφού τηλεμεταφερθείτε πάνω, μιλήστε ΑΜΕΣΩΣ στον αρχηγό των πειρατών. Θα τον εντοπίσετε στο κέντρο της οθόνης και πρέπει να τον αναγκάσετε να παραδοθεί.

LOVE LABOR JEOPARDIZED

Από το χάρτη επιλέξτε τον Ark-7, το επόμενο σύστημα προορισμού. Θα ακολουθήσει μάχη, μετά το τέλος της οποίας θα πρέπει να διακτινιστείτε στη Masada. Πηγαίνετε δυτικά, μέσω της κόκκινης πόρτας, και χρησιμοποιήστε τον ψύκτη. Πάρτε την καλλιέργεια των ιών και από τις κεντρικές πόρτες

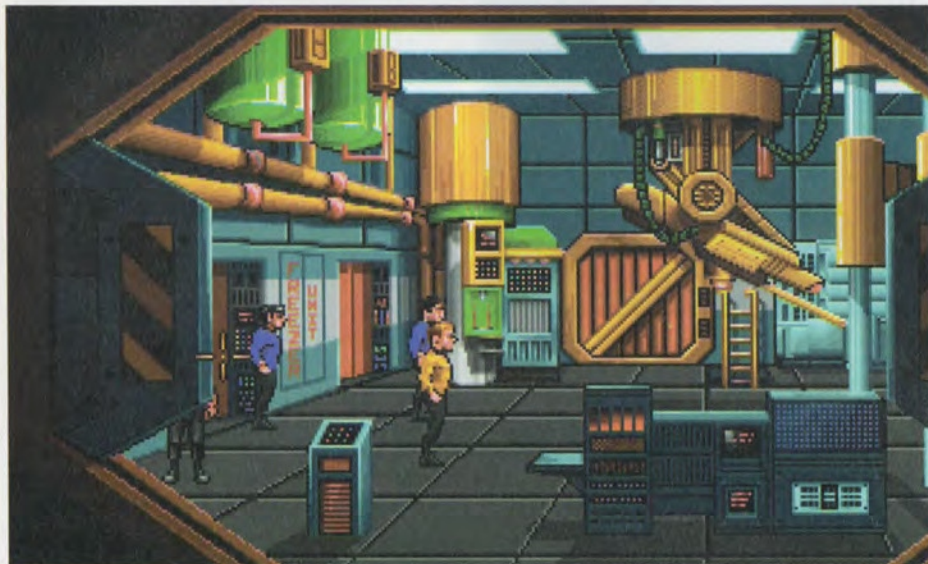


περάστε βόρεια. Πάρτε το κλειδί. Χρησιμοποιήστε το κόκκινο χειριστήριο στα δεξιά. Χρησιμοποιήστε το κλειδί στον εξαερισμό και στη συνέχεια στο χειριστήριο συντήρησης (αριστερά στην οθόνη). Πάρτε το μονωτικό και φύγετε νότια. Χρησιμοποιήστε το μονωτικό στον αποστακτήρα και θα πάρετε το polyberylcarbonate. Περάστε από την κόκκινη πόρτα πάνω αριστερά στην οθόνη και χρησιμοποιήστε το κιβώτιο. Πάρτε το μηχανισμό αντιβαρύτητας. Χρησιμοποιήστε το κλειδί για να ανοίξετε την τροφοδοσία του αερίου, με τη βαλβίδα πάνω από τα δοχεία του αερίου. Χρησιμοποιήστε τον αναμείκτη και πάρτε ένα μπουκάλι νερό. Χρησιμοποιήστε το polyberylcarbonate στον



αναμείκτη, εκεί από όπου πήρατε το μπουκάλι. Χρησιμοποιήστε τον αναμείκτη και πάρτε το αέριο TLTDH.

Πηγαίνετε προς τα ανατολικά και στη συνέχεια βόρεια. Χρησιμοποιήστε το κλειδί στο δοχείο του αζώτου. Χρησιμοποιήστε πάνω στο ίδιο δοχείο το μηχανισμό αντιβαρύτητας. Προχωρήστε νότια και από την πάνω κόκκινη πόρτα περάστε δυτικά. Χρησιμοποιήστε το κλειδί στις βαλβίδες, ώστε να διακόψετε την τροφοδοσία του αερίου. Χρησιμοποιήστε τη μονάδα αντιβαρύτητας για να πάρετε το δοχείο του οξυγόνου. Βάλτε το δοχείο του αζώτου εκεί όπου βρήκατε το δοχείο του οξυγόνου. Χρησιμοποιήστε το



κλειδί για να ανοίξετε την τροφοδοσία του αερίου. Χρησιμοποιήστε τον αναμείκτη και πάρτε το μπουκάλι της αμμωνίας. Κατευθυνθείτε ανατολικά και χρησιμοποιήστε το μπουκάλι με την αμμωνία (με το πρασινωπό χρώμα) στο στόμιο. Χρησιμοποιήστε το δείγμα του ιού στη θαλάμη του ίδιου μηχανήματος στο οποίο βάλατε την αμμωνία. Χρησιμοποιήστε τον Bones στη μηχανή και πάρτε το εμβόλιο. Κατευθυνθείτε προς τα δυτικά και χρησιμοποιήστε το εμβόλιο στον αναμείκτη. Χρησιμοποιήστε τον αναμείκτη και πάρτε την ένεση. Χρησιμοποιήστε την ένεση στον Spock και κατευθυνθείτε προς τα ανατολικά. Στη συνέχεια, πηγαίνετε βόρεια όπου χρησιμοποιείτε το αέριο TLTDH στον εξαερισμό. Πηγαίνετε νότια και χρησιμοποιήστε τις σκάλες. Χρησιμοποιήστε την ένεση στους Romulans και στη συνέχεια το νερό. Πηγαίνετε βόρεια και ελευθερώστε τους ανθρώπους (χρησιμοποιήστε τους). Χρησιμοποιήστε την ένεση στον Romulan. Ανοίξτε κουβεντούλα μαζί του.

ANOTHER FINE MESS

Πηγαίνετε στο χάρτη του σύμπαντος και επιλέξτε το σύστημα Harlequin. Και εδώ θα πρέπει να αντιμετωπίσετε αποτελεσματικά







τη μάχη που σας προϋπαντά. Μόλις ξεμπλέξετε, πάλι από τον αστροχάρτη κινηθείτε προς το σύστημα Harrapa. Διακτινιστείτε στο σκάφος (βεβαιωθείτε ότι έχετε κατεβάσει τις ασπίδες). Πάρτε το μεγεθυντικό φακό, το δωδεκάπλευρο (μικρή κίτρινη "σφαίρα") και το κωνικό σχήμα. Χρησιμοποιήστε το τελευταίο με το φακό. Πηγαίνετε βόρεια. Στα αριστερά υπάρχει ένα χειριστήριο με κάποια τρίγωνα σχεδιασμένα επάνω του. Χρησιμοποιήστε τον Spock στα μπλε τρίγωνα και στη συνέχεια στα μοβ. Υπάρχουν δύο πόρτες στο μακρινό τοίχο. Μία προς τα δεξιά, η οποία διακρίνεται πολύ εύκολα, και μία στα αριστερά. Ψάξτε για τη δεύτερη πίσω από τη σειρά των γεννητριών. Περάστε από τη δεξιά πόρτα και θα βρεθείτε σε ένα θάλαμο ασθενών. Πηγαίνετε βόρεια (μην επιστρέψετε στο δωμάτιο με τα όπλα). Χρησιμοποιήστε το χειριστήριο και πάρτε το εργαλείο για τις επισκευές δίπλα



από την καρέκλα, στα δεξιά. Κατεβείτε, αλλά βεβαιωθείτε ότι πατάτε στο αριστερό μέρος της οθόνης, γιατί δεν πρέπει να γυρίσετε στο θάλαμο των ασθενών ακόμα.

Χρησιμοποιήστε τον Spock στο μεγάλο δωδεκάπλευρο στο κέντρο του δωματίου. Χρησιμοποιήστε τον tricoder στη σφαίρα. Χρησιμοποιήστε πάλι τον Spock στη σφαίρα. Χρησιμοποιήστε το μικρό δωδεκάπλευρο (από το inventory) στο μεγάλο. Πηγαίνετε βόρεια. Χρησιμοποιήστε τον πίνακα ελέγχου. Θα έχετε πρόσβαση στις τηλεπικοινωνίες και στην κεντρική οθόνη. Μη διακτινιστείτε ακόμα. Χρησιμοποιήστε τον Spock στον πίνακα ελέγχου και θα μπορέσετε να αποκτήσετε πρόσβαση στους



αισθητήρες και την πλοήγηση. Πηγαίνετε νότια και χρησιμοποιήστε τον Spock στον Mudd. Πάρτε το χημικό, κοντά στον κεντρικό σταθμό καταγραφής, και χρησιμοποιήστε το επάνω σε αυτόν. Κατευθυνθείτε προς τα βόρεια και με τη χρήση του πίνακα ελέγχου (τηλεπικοινωνίες) ζητήστε από τον Scotty να σας διακτινίσει πάνω.

FEATHERED SERPENT

Από το χάρτη του σύμπαντος επιλέξτε το σύστημα DigiFall. Μιλήστε με τους Klingons και μπείτε σε τυπική τροχιά. Μιλήστε με τον Spock και στη συνέχεια διακτινιστείτε

κάτω. Μιλήστε στον άντρα που θα συναντήσετε και θα μεταφερθείτε σε ένα λάκκο. Πάρτε τις πέτρες και χρησιμοποιήστε τες στην τρύπα του φιδιού. Πάρτε το φίδι και χρησιμοποιήστε τις πέτρες στον κισσό που δεν μπορείτε να φτάσετε (δύο φορές). Χρησιμοποιήστε τον κισσό για να διαφύγετε και κινηθείτε δυτικά δύο φορές. Μιλήστε με τον άντρα και χρησιμοποιήστε επάνω του το φίδι. Χρησιμοποιήστε επίσης επάνω του δύο φορές τη μικρή πέτρα και πάρτε το σπαθί. Πηγαίνετε προς τη δύση και στη συνέχεια προς το βορρά. Χρησιμοποιήστε το σπαθί στο φυτό, στη βάση του κορμού. Χρησιμοποιήστε το φυτό στο πλάσμα που κινείται στο βάλτο και μετακινηθείτε κατά μήκος του πεσμένου κορμού. Τώρα κατευθυνθείτε προς τα δυτικά και χρησιμοποιήστε το σπαθί στο διλίθιο (τον κόκκινο κρύσταλλο στο κέντρο της οθόνης). Πηγαίνετε δυτικά. Συνομιλήστε με τον Quetz και διακτινιστείτε πίσω στο πλοίο. Επειτα από αυτό, τα



τρία σκάφη των Klingons θα σας συνοδεύουν και καλό θα ήταν να αποφύγετε να έρθετε σε μάχη με αυτούς, εκτός αν είστε υπερβολικά σίγουροι για τις δυνάμεις σας.

Αν καθίσετε φρόνιμα, τα πράγματα θα εξελιχθούν ομαλά και σε λίγο ο Quetz και η ομάδα του Enterprise θα βρίσκονται στη δίκη. Αφού διακτινιστείτε στο δικαστήριο, χρησιμοποιήστε το σύμβολο στο κέντρο της οθόνης. Θα μιλήσετε στον Vlict. Επεμβείτε για δίκη πολεμιστή και θα τοποθετηθείτε στη Δοκιμασία της Ζωής. Θα διακτινιστείτε







σε ένα δωμάτιο. Πάρτε το ξύλινο ραβδί και χρησιμοποιήστε το phaser στην πλήρη ένταση, ώστε να λιώσετε λίγη πέτρα στο δάπεδο. Χρησιμοποιήστε το ξύλο στο δάπεδο. Τώρα χρησιμοποιήστε την ακτίνα στην οντότητα. Χρησιμοποιήστε τον tricoder στο χειριστήριο. Χρησιμοποιήστε τον εξοπλισμό επικοινωνίας και μιλήστε με το σκάφος. Χρησιμοποιήστε τον Spock στο χειριστήριο και πηγαίνετε δυτικά. Πάρτε τα τρία πράσινα πετράδια και χρησιμοποιήστε τα στο στήριγμα στα αριστερά. Τοποθετήστε τα στις ειδικές υποδοχές. Μια φωνή θα μιλήσει. Χρησιμοποιήστε το φως στα δεξιά της οθόνης. Η οντότητα τώρα θα μεταφέρει και τον Vlict. Τώρα μπορείτε να διακτινιστείτε πίσω στο σκάφος.

THAT OLD DEVIL MOON

Από το χάρτη του σύμπαντος επιλέξτε τον Alpha Proxima. Μόλις φτάσετε, βάλτε το πλοίο σε τροχιά και διακτινιστείτε στο



έδαφος. Πάρτε την πέτρα και προχωρήστε προς την πόρτα. Χρησιμοποιήστε τον Spock στο χειριστήριο και δώστε 10200 ως κωδικό.

Πηγαίνετε στην επόμενη πόρτα. Ο κωδικός που πρέπει να δώσετε εδώ είναι 122. Στη συνέχεια βόρεια και χρησιμοποιήστε τον tricoder στο χειριστήριο. Πηγαίνετε ανατολικά. Χρησιμοποιήστε το κουτί, πάρτε τα καλώδια και με τον Spock χρησιμοποιήστε το χειριστήριο του LASER τρυπανιού.



Επιλέξτε 100. Χρησιμοποιήστε τον tricoder στο χειριστήριο. Χρησιμοποιήστε τον Spock στο χειριστήριο. Επιλέξτε 100 και χρησιμοποιήστε τις πέτρες στις υποδοχές που δημιούργησε το τρυπάνι. Χρησιμοποιήστε τον Spock στο χειριστήριο και δώστε 10. Πάρτε την κάρτα και πηγαίνετε δυτικά. Χρησιμοποιήστε την κάρτα στο χειριστήριο. Πηγαίνετε βόρεια και χρησιμοποιήστε τον Spock

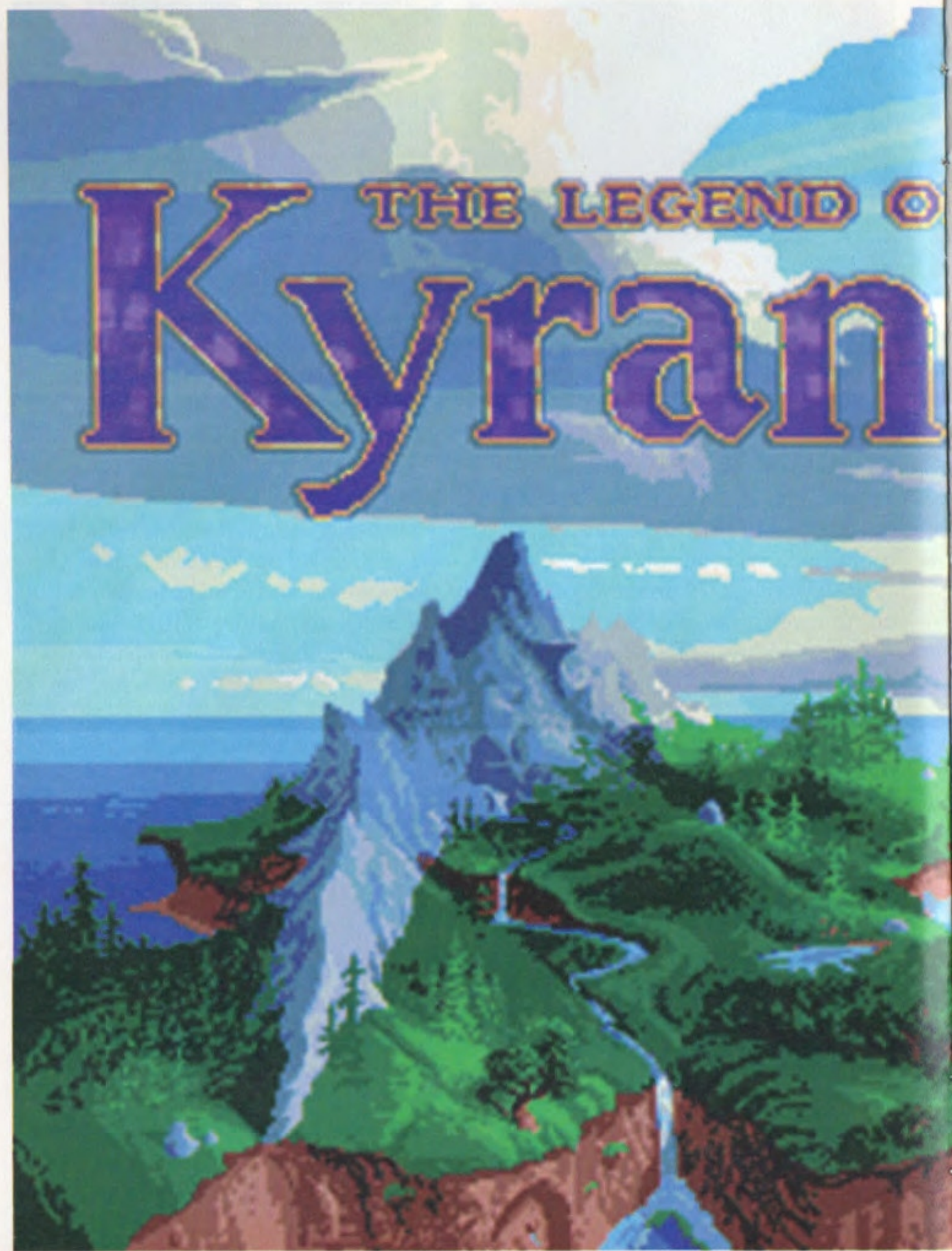


στον υπολογιστή στα αριστερά. Χρησιμοποιήστε τον Spock στον υπολογιστή στα δεξιά. Χρησιμοποιήστε τα καλώδια στον υπολογιστή. Χρησιμοποιήστε τον υπολογιστή στα αριστερά...

VENGEANCE

Αφού φτάσετε στη Republic, πείτε στον Uhura να μη στείλει ακόμα το πακέτο. Θα διακτινιστείτε στο πλοίο. Χρησιμοποιήστε τον Spock στις θυρίδες στοιχείων και στη συνέχεια στο ημερολόγιο του καπετάνιου. Χρησιμοποιήστε τον Bones στη γυναίκα. Μιλήστε της. Χρησιμοποιήστε το μηχανισμό επικοινωνίας και τηλεμεταφερθείτε πίσω. Τώρα θα πρέπει να κυνηγήσετε ένα πλοίο, το οποίο είναι ακριβές αντίγραφο του Enterprise, όμως δεν θα είναι μόνο του... Είναι η πιο δύσκολη μάχη του παιχνιδιού και το σημείο όπου εξαντλήθηκε η υπομονή μας...




THE LEGEND O
Kyran



Ο Malcom, ο διαβολικός γελωτοποιός, ελευθερώθηκε! Η γη - ή, καλύτερα, το νησί - της Kyrandia βρίσκεται σε κίνδυνο, αφού ο Malcom κατάφερε να δεσμεύσει όλη τη μαγική δύναμη στα χέρια του, την οποία χρησιμοποιεί για να καταστρέψει τη χλωρίδα και την πανίδα του νησιού. Ο παππούς σου, ο μάγος Kallak, μεταμορφώνεται σε πέτρα από τον εκδικητικό γελωτοποιό, όπως άλλωστε και ένα μεγάλο μέρος της Kyrandia. Εσύ αναλαμβάνεις να σώσεις την Kyrandia και τους κατοίκους της από τον Malcom, με τη βοήθεια της Brynn, της ιέρειας του ναού.

Το παιχνίδι ξεκινά στο σπίτι του παππού σου, το οποίο βρίσκεται επάνω σε ένα δέντρο. Αφού ανακαλύψεις ότι ο παππούς σου έγινε πέτρα και δεν μπορεί πια να σε βοηθήσει, αποφασίζεις να ξεκινήσεις μόνος σου αυτή τη σταυροφορία. Στο σπίτι του παππού σου μάζεψε ό,τι μπορείς. Επάνω από το τραπέζι πάρε το Garnet (τον πολύτιμο λίθο) και το σημείωμα (note). Το σημείωμα είναι λευκό, αλλά μπορείς να διακρίνεις σε αυτό το όνομα της Brynn. Θα πρέπει λοιπόν να πας στο ναό. Κάνε κλικ στο δοχείο που βρίσκεται κάτω από το παράθυρο και δίπλα στο κρεβάτι. Εκεί θα βρεις ένα μήλο (Apple). Τα αντικείμενα που βρίσκεις, βάζε τα στο inventory σου, αλλά με οικονομία, καθώς το inventory έχει θέση μόνο για δέκα αντικείμενα. Κάτω από το τραπέζι πάρε το πριόνι (saw). Φεύγοντας από το σπίτι, το δέντρο αποκτά μορφή και φωνή και ζητάει τη βοήθειά σου.

Για να κατέβεις κάτω από το δέντρο, απλώς κάνε κλικ στην είσοδο. Μόλις κατέβεις, πήγαινε αριστερά. Θα βρεις ένα



άρρωστο δέντρο, με ένα περίεργο σημάδι στον κορμό του. Δεν μπορείς να κάνεις τίποτα γι' αυτό προς το παρόν. Συνέχισε αριστερά και μετά βόρεια. Βρίσκεσαι στο ναό. Στο δρόμο σου μπορεί να βρίσκεις διάφορα πετράδια και καλό θα ήταν να τα παίρνεις. Μπαίνεις μέσα και εμφανίζεται η Brynn. Κάνε κλικ επάνω στην Brynn και θα αρχίσεις να μιλάς. Οταν η Brynn σού ζητήσει το Note, δώσ' της το (κάνε κλικ στο σημείωμα στο inventory και στη συνέχεια κάνε κλικ το σημείωμα επάνω στην Brynn). Η Brynn λύνει τα μάγια και σου διαβάζει το σημείωμα, το οποίο αναφέρει το Amulet, τον Darm και τη Zanthia. Η Brynn σου ζητά να βρεις ένα Lavender Rose, με το οποίο θα σε βοηθήσει να αποκτήσεις το Amulet.

Βγες από το ναό, πήγαινε νότια και τέσσερις οθόνες δεξιά. Βρίσκεσαι στη Λίμνη της Συμπόνιας (Pool of Sorrow), η οποία είναι γεμάτη από δάκρυα. Κάνε κλικ στη λίμνη και πάρε ένα δάκρυ (teardrop). Βάλε το στο inventory και συνέχισε δεξιά, βόρεια και πάλι δεξιά. Βρίσκεσαι στο βωμό για τον οποίο σου μίλησε η Brynn. Δεξιά και αριστερά από το βωμό υπάρχουν τα τριαντάφυλλα (Roses) που ζητάς. Πάρε ένα και επέστρεψε στο ναό. Δώσε το Rose στην Brynn. Η ιέρεια το μετατρέπει





σε ασημένιο (Silver Rose) και σου το επιστρέφει με την οδηγία να το τοποθετήσεις επάνω στο βωμό. Πήγαινε στο αρρωστημένο δέντρο. Τοποθέτησε το teardrop επάνω στο σημάδι που βρίσκεται στον κορμό του δέντρου και το δέντρο θα πρασινίσει. Εδώ εμφανίζεται ο Merith και σου ζητάει να παίξετε. Ακολούθησέ τον. Οταν πια φτάσεις σε μια οθόνη που δεν μπορείς να τον δεις, πήγαινε βόρεια. Ο Merith ξαφνιάζεται και του πέφτει το marble. Πάρε το και πήγαινε μία οθόνη δεξιά. Φτάνεις ξανά στο ναό. Τοποθέτησε το marble στο βωμό, στο σημείο όπου φαίνεται ότι κάτι λείπει, και στη συνέχεια τοποθέτησε το Silver Rose επάνω στο βωμό. Συγχαρητήρια! Μόλις απόκτησες το μαγικό Amulet, χωρίς όμως μαγικές δυνάμεις προς το παρόν. Από το βωμό, πήγαινε μία οθόνη αριστερά και τρεις νότια. Βρίσκεις



μια σπηλιά. Μπαίνοντας μέσα, βρίσκεις τον Herman. Δώσε του το πριόνι. Φεύγει για να κόψει ξύλα, έτσι ώστε να επιδιορθώσει τη γέφυρα. Βγες από τη σπηλιά και πήγαινε βόρεια. Βλέπεις τον Herman να κόβει έναν κορμό. Πήγαινε μία οθόνη βόρεια και στη συνέχεια επέστρεψε στη σπηλιά, όπου ο Herman έχει ήδη επισκευάσει τη γέφυρα. Καιρός να περάσουμε απέναντι...

Πηγαίνοντας μία οθόνη αριστερά, βρίσκεις την καλύβα του Darm. Μπες μέσα και μίλησε στον Darm, κάνοντας κλικ







επάνω του. Ζητάς τη βοήθειά του και αυτός σου ζητάει να του φέρεις ένα φτερό (Quill). Βγες έξω και πήγαινε μία οθόνη νότια και μία δεξιά. Βρίσκεις ένα χτυπημένο πουλί. Στις οθόνες αυτού του μέρους θα βρεις τρεις καρπούς, του οποίους πρέπει να μαζέψεις οπωσδήποτε. Αυτοί είναι οι walnut, pinecone και acorn. Το walnut βρίσκεται συνήθως στην οθόνη αυτή που βρίσκεσαι τώρα (με το πουλί). Θα πρέπει να γιατρέψεις το πουλί αυτό, έτσι ώστε να σου δώσει το φτερό που σου χρειάζεται. Πήγαινε δύο οθόνες αριστερά. Εδώ υπάρχει ένας βωμός, ο οποίος είναι και η τελευταία οθόνη που θα επισκεφθείς, προτού φύγεις από αυτό το μέρος του παιχνιδιού. Σε αυτό το σημείο καλό θα ήταν να αφήσεις όλα τα πετράδια σου (έτσι και αλλιώς, για εδώ προορίζονται), ώστε να έχεις χώρο στο inventory. Μία οθόνη δεξιά βρίσκεις ένα δάσος με βελανιδιές. Από εδώ, βέβαια, θα πάρεις το acorn (βελανίδι). Πήγαινε νότια και μετά δεξιά. Στην οθόνη αυτή υπάρχει συνήθως ο τρίτος "καρπός", το pinecone. Πάρε το και πήγαινε τρεις οθόνες δεξιά, στο ρυάκι. Πάρε μια κίτρινη τουλίπα και συνέχισε δύο οθόνες νότια και μία αριστερά. Θα βρεθείς στο Deadwood Glade, μια νεκρή τοποθεσία στην οποία βρίσκεις μια τρύπα στο έδαφος. Στην τρύπα αυτή ρίξε τα pinecone, acorn και walnut. Φυτρώνει, ως διά μαγείας, ένα λουλούδι, το οποίο σου προσφέρει το πρώτο σου μαγικό πετράδι στο Amulet: το Gem of Healing!



Χρησιμοποιώντας αυτή τη νέα δύναμή







σου, επέστρεψε στην οθόνη με το άρρωστο πουλί (τρεις οθόνες βόρεια). Κάνε κλικ στο κίτρινο Gem του Amulet, έτσι



ώστε να γιατρέψεις το πουλί. Με το τίναγμα, το πουλί αφήνει να του πέσει ένα φτερό. Πάρε το και επέστρεψε στην καλύβα του Darm (αριστερά και βόρεια). Δώσε το Quill στο μάγο, για να σου ετοιμάσει το μαγικό πάπυρο. Πάρε τον πάπυρο (scroll) και ο μάγος σου λέει ότι πρέπει να βρεις τα birthstones.

Εδώ αρχίζει η αναζήτηση. Στην περιοχή αυτή και στην περιοχή πέρα από τη γέφυρα που πέρασες, θα πρέπει να βρεις, ψάχνοντας, έντεκα πετράδια: Sunstone, Earnet, Amethyst, Topaz, Sapphire, Pearl, Peridot, Opal, Aquamarine, Diamond, Onyx. Οταν γεμίσει το inventory σου, μπορείς να τοποθετήσεις τα πετράδια δίπλα







στο βωμό. Προσπάθησε να μην παίρνεις τα πετράδια που έχεις ήδη. Αν περάσεις από το ναό, θα δεις ότι η Brynn έχει εξαφανιστεί.

Δύο οθόνες νότια και δύο οθόνες δεξιά από την καλύβα του Darm, στην οθόνη με το ρυάκι, κάνε κλικ μέσα στο νερό. Εκεί υπάρχει ένα πετράδι, το Sunstone, το οποίο συνήθως είναι και το πρώτο πετράδι που θα πρέπει να βάλεις στο βωμό. Μία οθόνη αριστερά και μία βόρεια από το βωμό, όπου αφήνεις τα πετράδια, υπάρχει ένα δέντρο με Ruby. Κάνε κλικ σε ένα από αυτά και θα σε τσιμπήσει ένα φίδι. Κάνε ξανά κλικ στο Ruby, για να το πάρεις. Στη συνέχεια, κάνε κλικ στο κίτρινο Gem του Amulet, για να γιατρευτείς από το δηλητήριο. Αφού μαζέψετε όλα τα πετράδια δίπλα στο βωμό, κάντε οπωσδήποτε SAVE. Δοκιμάστε πρώτα το Sunstone, βάζοντάς το στο πιάτο που υπάρχει επάνω στο βωμό. Κάντε το ίδιο με τα υπόλοιπα, με τη σειρά. Κάθε φορά που βρίσκετε κάποιο πετράδι που ταιριάζει και δεν καίγεται (τα πετράδια που ταιριάζουν εμφανίζουν ένα πετράδι στο μπροστινό μέρος του βωμού), κάντε SAVE. Οταν ένα πετράδι καίγεται, κάντε RESTORE στην προηγούμενη κατάσταση, έτσι ώστε να έχετε όλα τα πετράδια. Στη δική μας περί-







πτωση, η σειρά ήταν Sunstone, Amethyst, Opal και Ruby. Οταν συμπληρώσεις και τα τέσσερα σωστά πετράδια που απαιτούνται, το πιάτο του βωμού μετατρέπεται σε φλογέρα.

Πάρε τη φλογέρα και κάνε την κλικ επάνω σου δύο φορές, μέχρι να καταφέρεις να παίξεις την ψιλή νότα. Από τα πετράδια που απέμειναν, θα σου ξαναχρειαστούν το Garnet ή το Ruby, το Sapphire ή το Opal και το Topaz ή το Emerald.

Τώρα, με τη φλογέρα, πήγαινε στην καλύβα του Darm και κάνε κλικ επάνω του. Θα σου πει να βρεις τη Zanthia, η οποία βρίσκεται στην άλλη πλευρά των λαβυρίνθων που ξεκινούν από το Serpent's Grotto. Από την καλύβα, πήγαινε μία οθόνη νότια, μία δεξιά, τρεις νότια και δύο δεξιά. Βρίσκεσαι στο Serpent's Grotto, μπροστά στην είσοδο του λαβυρίνθου. Δοκίμασε να μπεις μέσα. Θα βγει ο Malcom και θα σε διώξει, παίζοντας με τρία μαχαίρια.

Κάποια στιγμή θα σου πετάξει το ένα. Εσύ θα πρέπει να το πάρεις από το δέντρο στο οποίο έχει καρφωθεί και να του το πετάξεις πίσω. Φεύγοντας, ο Malcom θα κλείσει την είσοδο της σπηλιάς με ένα φύλλο πάγου. Κάνε κλικ τη φλογέρα επάνω σου.

Η ψιλή νότα της φλογέρας θα διαλύσει τον πάγο. Εδώ ξεκινάει ένα από τα πιο δύσκολα σημεία του παιχνιδιού. Ενας λαβύρινθος ιδιαίτερα δύσκολος στην εξερεύνησή του.

Μπαίνοντας στην είσοδο της σπηλιάς, πήγαινε δύο οθόνες δεξιά. Βρίσκεσαι σε ένα στενό πέτρινο διάδρομο, με ένα σύστημα μοχλών που ανεβοκατεβάζει μια πόρτα. Προχωρώντας στην οθόνη αυτή, η πόρτα κλείνει πίσω σου. Στην οθόνη αυτή μπορείς, αν θες, να αφήσεις τα αντικείμε-





να που κουβαλάς, έτσι ώστε να έχεις χώρο στο inventory σου. Από την οθόνη αυτή, πήγαινε δεξιά. Εδώ συναντάς τα fireberries, τα οποία είναι απαραίτητα για την κίνησή σου στα υπόλοιπα δωμάτια του λαβυρίνθου. Αν ακολουθείς τη σωστή δια-



δρομή, θα βρεις και άλλα fireberries, τα οποία θα χρησιμοποιείς για να φωτίζεις τα σκοτεινά δωμάτια του λαβυρίνθου. Κάθε fireberry κρατάει μέχρι και τρεις οθόνες. Ετσι, όταν φτάσεις στην τέταρτη κατά σειρά οθόνη, μετά από τρεις σκοτεινές οθόνες, αυτή θα πρέπει οπωσδήποτε να έχει fireberries, αλλιώς σκοτώνεσαι. Υπάρχουν διάφοροι τρόποι να χρησιμοποιήσεις τα fireberries. Εμείς θα παίρνουμε τρία fireberries από κάθε οθόνη που τα διαθέτει και θα τα τοποθετούμε σε καθεμία από τις τρεις επόμενες σκοτεινές οθόνες. Ξεκινάμε λοιπόν. Πάρε τρία berries και πήγαινε μία οθόνη βόρεια. Αφησε ένα fireberry και πήγαινε μία οθόνη δεξιά.

Το ίδιο σκηνικό επαναλαμβάνεται και εδώ. Αφήνεις δηλαδή ένα fireberry στο κέντρο της οθόνης, ώστε να φωτιστεί το δωμάτιο. Πήγαινε μία οθόνη νότια και άφησε το τελευταίο σου fireberry. Πήγαινε ξανά νότια. Εδώ βρίσκεις άλλα fireberries. Πάρε άλλα τρία και πήγαινε δεξιά. Αφησε ένα fireberry και πήγαινε βόρεια. Εδώ βρίσκεις ένα rock. Πάρε το και μην ξεχάσεις να αφήσεις και ένα fireberry. Πήγαινε ξανά βόρεια. Αφησε το τελευταίο σου fireberry και πήγαινε δεξιά. Εδώ βρίσκεις άλλα







fireberries. Με το γνωστό τρόπο πήγαινε μία οθόνη δεξιά, μία βόρεια και πάλι μία δεξιά. Βρίσκεσαι στο "Πάνθεον του Σεληνόφωτος".

Εδώ δεν χρειάζεται να αφήσεις fireberry. Κάνε κλικ στη μία από τις δύο μπάλες φωτός. Θα σου ζητήσουν να ολοκληρώσεις το altar, έτσι ώστε να έρθουν μαζί σου. Προς το παρόν, δεν μπορείς να κάνεις τίποτα. Πήγαινε πάλι δεξιά, όπου θα βρεις άλλα fireberries. Πάρε πάλι τρία και πήγαινε νότια. Εδώ θα βρεις ένα rock, που θα πρέπει να πάρεις. Πήγαινε πάλι νότια, μετά αριστερά και μετά πάλι νότια. Μην ξεχνάς να αφήνεις fireberries σε κάθε δωμάτιο! Συναντάς πάλι fireberries. Παίρνεις πάλι τρία fireberries και πηγαίνεις δύο οθόνες νότια και μία δεξιά. Βρίσκεσαι στο Cavern of Twilight. Εδώ θα βρεις ένα rock και ένα gold coin. Μάζεψέ τα. Πήγαινε δεξιά, πάρε τρία fireberries και συνέχισε



δεξιά, βόρεια, αριστερά και πάλι βόρεια. Πάρε πάλι τρία fireberries και πήγαινε βόρεια.

Εδώ θα βρεις ένα ακόμα rock. Συνέχισε δύο οθόνες δεξιά και μία νότια. Πάρε τρία fireberries και πήγαινε μία οθόνη δεξιά και μία βόρεια. Μην ξεχνάς να αφήνεις ένα fireberry σε κάθε οθόνη! Βρίσκεσαι σε μια οθόνη γεμάτη emeralds. Πάρε ένα και συνέχισε βόρεια και μετά δεξιά. Πάρε άλλα τρία fireberries και πήγαινε δεξιά και μετά βόρεια. Εδώ θα βρεις και το τελευταίο stone που χρειάζεσαι.







Επέστρεψε στην οθόνη όπου είχες αφήσει τα πράγματά σου (στην οθόνη με την πόρτα που έκλεισε), ακολουθώντας την ίδια διαδρομή που ακολούθησες για να έρθεις.

Τώρα πια δεν χρειάζεται να κουβαλάς μαζί σου fireberries, αφού τα δωμάτια είναι ήδη φωτισμένα. Προσοχή όμως, πρέπει να ακολουθήσεις την ίδια διαδρομή.

Μόλις φτάσεις στην οθόνη αυτή, βάλε έναν-έναν τους πέντε βράχους επάνω στη ζυγαριά. Η πόρτα θα ανοίξει. Μην ξεχάσεις να πάρεις και τα πράγματά σου, αν τα έχεις αφήσει εδώ. Πήγαινε τρεις οθόνες αριστερά, στην είσοδο της σπηλιάς (Serpent's Grotto), και στη συνέχεια πήγαινε δύο οθόνες αριστερά και δύο βόρεια. Ρίξε το νόμισμα (coin) στο πηγάδι. Το πηγάδι θα γεμίσει νερό και θα βρεθείς με ένα Moonstone στο χέρι.

Πήγαινε ξανά στη σπηλιά (ναι, ναι, ξανά!) και πήγαινε στην οθόνη "Πάνθεον του Σεληνόφωτος" (εκείνη με τις μπάλες φωτός) και τοποθέτησε το Moonstone στο Altar. Η περιοχή θα φωτιστεί και οι μπάλες φωτός θα σου χαρίσουν το δεύτερο Gem, το Gem Will-O-Wisp. Κάνε κλικ το Gem αυτό και μεταμορφώνεσαι ο ίδιος σε











μπάλα φωτός. Με τον τρόπο αυτόν μπορείς να εξερευνήσεις ολόκληρο το λαβύρινθο, χωρίς να χρειάζεσαι fireberries. Σαν μπάλα φωτός, πήγαινε μία οθόνη δεξιά, τέσσερις οθόνες νότια, τέσσερις δεξιά, μία νότια και πάλι μία δεξιά. Συναντάς έναν ποταμό λάβας, που δεν σε αφήνει να περάσεις απέναντι. Κάνε κλικ το scroll που σου έδωσε ο Darm επάνω σου. Το ποτάμι θα παγώσει και εσύ θα μπορέσεις να περάσεις απέναντι. Πήγαινε μία οθόνη βόρεια και θα βρεις ένα Iron Key. Τώρα πια μπορείς να περάσεις στον επόμενο "κόσμο", στον κόσμο της Zanthia.

Πήγαινε μία οθόνη νότια, στο παγωμένο ποτάμι. Κάνε κλικ στο Gem Will-O-Wisp, για να μεταμορφωθείς σε μπάλα φωτός, και πήγαινε μία οθόνη αριστερά, μία βόρεια, τέσσερις οθόνες αριστερά, τέσσερις βόρεια, πέντε αριστερά, μία νότια, μία αριστερά και μία βόρεια.

Βρίσκεσαι στο σημείο απ' όπου μπορείς να περάσεις στον "απέναντι" κόσμο, μόνο σαν μπάλα φωτός. Βόρεια, λοιπόν, συνεχώς και μετά δεξιά, για να βγείς στον καθαρό αέρα...

Πήγαινε δύο οθόνες δεξιά. Σε χτυπάει στο κεφάλι ένα κλαδί και, όταν ξυπνάς,





βρίσκεσαι στο εργαστήριο της Zanthia. Σου δίνει ένα flask και σου ζητάει να φέρεις νερό από το μαγικό σιντριβάνι. Στο εργαστήριο της Zanthia μπορείς να αφήσεις όλα τα πράγματά σου, αλλά κράτησε το flask και το scroll. Βγες έξω και προχώρησε δύο οθόνες αριστερά. Βρίσκεις την πηγή, αλλά εκεί είναι και ο Malcom, ο οποίος αφαιρεί μια κρυστάλλινη σφαίρα από το σιντριβάνι και το αποξηραίνει. Για να το αποκαταστήσεις, πρέπει να βρεις την κρυστάλλινη σφαίρα και να την ξαναβάλεις στο σιντριβάνι. Πήγαινε δύο οθόνες νότια, τρεις αριστερά και δύο βόρεια. Θα βρεις τη... φλεγόμενη βάτο! Αντίθετα όμως από το Μωυσή, εσύ θα χρησιμοποιήσεις πάλι το scroll επάνω σου και η φωτιά θα σβήσει. Πάρε το Crystal Ball και επέ-



στρεψε στο σιντριβάνι (δύο οθόνες νότια, τρεις δεξιά και δύο βόρεια). Βάλε το Crystal Ball στο σιντριβάνι και πάρε νερό κάνοντας κλικ τη φιάλη, που κουβαλάς, στην πηγή. Κάνε κλικ τη φιάλη με το νερό







επάνω σου. Αποκτάς το τρίτο πετράδι, το Gem of Remove Magic. Ξαναγέμισε το flask και πήγαινε πάλι στη Zanthia. Δώσε της το flask με το νερό. Σου μιλάει για τους γονείς σου, τον Malcom και το Kyragem και σου ζητάει να φέρεις blueberries για το φίλτρο που ετοιμάζει.

Βγες έξω και πήγαινε τέσσερις οθόνες αριστερά, δύο νότια, μία αριστερά, μία βόρεια, τρεις αριστερά και μία βόρεια. Βρίσκεσαι σε έναν καταρράκτη. Κοντά στην όχθη του υπάρχει ένας θάμνος με blueberries. Παίρνεις ένα blueberry και συνεχίζεις μία οθόνη νότια, τρεις δεξιά, μία νότια, δύο δεξιά και μία βόρεια. Βλέπεις ένα βασιλικό chalice να αιωρείται στον αέρα. Προσπαθείς να το πιάσεις,













μάταια όμως. Χρησιμοποίησε το μπλε πετράδι για να απομακρύνεις το spell που κρατάει το chalice στον αέρα. Το πετράδι λειτουργεί, αλλά ένα "ξωτικό" έρχεται και σου το κλέβει. Προς το παρόν δεν μπορείς να κάνεις τίποτα γι' αυτό. Πήγαινε πίσω στο εργαστήριο της Zanthia. Ομως, η Zanthia έχει εξαφανιστεί! Θα πρέπει να τα βγάλεις πέρα μόνος σου. Κάνε κλικ στο χαλί, το οποίο φαίνεται ότι έχει μετακινηθεί. Αποκαλύπτει μια καταπακτή. Την ανοίγεις, μπαίνεις μέσα και βρίσκεσαι σε μια άλλη περιοχή του νησιού.

Κάνε κλικ στον κορμό που βρίσκεται δίπλα στην καταπακτή. Βρίσκεις ένα Rainbowstone. Πήγαινε τρεις οθόνες δεξιά και τρεις βόρεια. Βρίσκεσαι στην Tropical Lagoon. Από εδώ, προς το παρόν, πάρε δύο ορχιδέες (orchid). Πήγαινε πίσω στην οθόνη με την καταπακτή. Κάνε κλικ στην καταπακτή και ξαναβρίσκεσαι στο εργαστήριο της Zanthia. Στο καζάνι, ρίξε ένα Garnet και μια ορχιδέα. Φτιάχνεις ένα Red Potion (μπορείς να χρησιμοποιήσεις και Ruby αντί για garnet). Γεμίζεις με αυτό δύο φιάλες, κάνοντας





κλικ την άδεια φιάλη στο καζάνι. Τώρα, βάλε στο καζάνι ένα blueberry και ένα Sapphire ή Opal. Φτιάχνεις ένα Blue Potion, από το οποίο γεμίζεις μία φιάλη. Αν σου έχουν τελειώσει οι άδειες φιάλες, βγες έξω από το εργαστήριο και ξαναμπές. Τέλος, φτιάχνεις ένα κίτρινο φίλτρο (Yellow Potion), βάζοντας στο καζάνι μια κίτρινη τουλίπα και ένα Topaz ή Emerald. Εκτός από τα φίλτρα, πρέπει να έχεις μαζί σου το iron key, το Rainbowstone, την orchid και το apple. Πήγαινε ξανά στην καταπακτή και, μόλις βγεις στην άλλη περιοχή, πήγαινε δύο οθόνες νότια, μία αριστερά, δύο νότια, μία δεξιά και μία βόρεια. Φτάνεις στο Crystals of Alchemy. Βάλε το Red Potion στην ειδική υποδοχή του ενός κρυστάλλου που υπάρχει εκεί και το Blue Potion στην αντίστοιχη θέση του άλλου κρυστάλλου. Φτιάχνεις ένα Purple







Potion και το παίρνεις. Στη συνέχεια, βάζοντας με την ίδια μέθοδο ένα Red Potion και ένα Yellow Potion, φτιάχνεις ένα Orange Potion. Αυτά είναι και τα φίλτρα που θα σου χρειαστούν στη συνέχεια. Πήγαινε ξανά στο εργαστήριο της Zanthia, με τη βοήθεια της καταπακτής. Βγες έξω και πήγαινε δύο οθόνες αριστερά και μία νότια. Στη βάση του κορμού που φαίνεται δεξιά στην οθόνη, θα παρατηρήσεις μια μικρή πόρτα. Κάνε κλικ το Purple Potion επάνω σου. Το πίνεις και μικραίνεις! Ανοίγεις τη μικρή πόρτα και μπαίνεις στο σπίτι του ξωτικού που σου είχε κλέψει το chalice προηγουμένως. Σου ζητάει κάτι "καλό" με αντάλλαγμα το chalice. Του δίνεις το μήλο (Apple) και σου λέει ότι το chalice βρίσκεται έξω από το δέντρο. Βγαίνοντας έξω, ξαναγίνεσαι κανονικός και παίρνεις το chalice που είναι κρυμμένο στο θάμνο στα δεξιά της οθόνης.

Τώρα, ξαναπήγαινε στην καταπακτή και, στην άλλη περιοχή, πήγαινε εκεί όπου μάζεψες τις ορχιδέες. Στην οθόνη αυτή υπάρχει και ένα βάθρο με πήγασους. Πήγαινε επάνω στο βάθρο και πιες το Orange Potion, κάνοντάς το κλικ επάνω σου. Μεταμορφώνεσαι σε Πήγασο και μεταφέρεσαι στο κάστρο που βρίσκεται απέναντι. Μόλις φτάσεις στην "απέναντι







όχθη", ξαναγίνεσαι κανονικός.

Πήγαινε μία οθόνη δεξιά. Βλέπεις τον τάφο των γονιών σου. Βάλε την ορχιδέα επάνω στον τάφο, για να τιμήσεις τη μνήμη τους. Εμφανίζεται η μητέρα σου, η οποία σου ενεργοποιεί και το τέταρτο πετράδι του Amulet, το Gem of Invisibility.

Πήγαινε δύο οθόνες δεξιά και κάνε κλικ το κόκκινο πετράδι του Amulet (Invisibility). Κάνε κλικ το Iron Key στην κλειδαριά και μπες μέσα στο κάστρο, μετά τη σύντομη συνομιλία με τον Malcom (πανταχού παρών). Τώρα, ανέβα τις σκάλες. Πήγαινε μία οθόνη αριστερά, μία βόρεια και μία αριστερά. Εμφανίζεται ο Herman, ο οποίος σε απειλεί με το πριόνι. Χρησιμοποίησε το κίτρινο πετράδι (healing) για να τον κοιμίσεις. Πήγαινε μία οθόνη αριστερά. Βλέπεις τη μαρμαρωμένη Zanthia και μια σειρά από καμπάνες. Από αριστερά προς τα δεξιά, θα τις αριθμήσουμε ως 1, 2, 3, 4. Κάνε κλικ στο Mallet που κρέμεται δεξιά από τις καμπάνες και κάνε κλικ στις καμπάνες με την εξής σειρά: 4, 1, 2, 3. Ο πίνακας που βρίσκεται στον τοίχο ανασηκώνεται και αποκαλύπτει ένα κλειδί! Πάρε το κλειδί και βάλε το στο inventory.

Πήγαινε μία οθόνη δεξιά, μία νότια, μία δεξιά και πάλι νότια. Κατεβαίνεις τις σκάλες. Στο κάτω πάτωμα, πήγαινε μία οθόνη δεξιά, δύο βόρεια και μία δεξιά. Βρίσκεσαι στην κουζίνα. Στο τραπέζι που βρίσκεται στα δεξιά της οθόνης, βρίσκεται κρεμασμένο το Rayal Sceptre. Πάρε το και βάλε



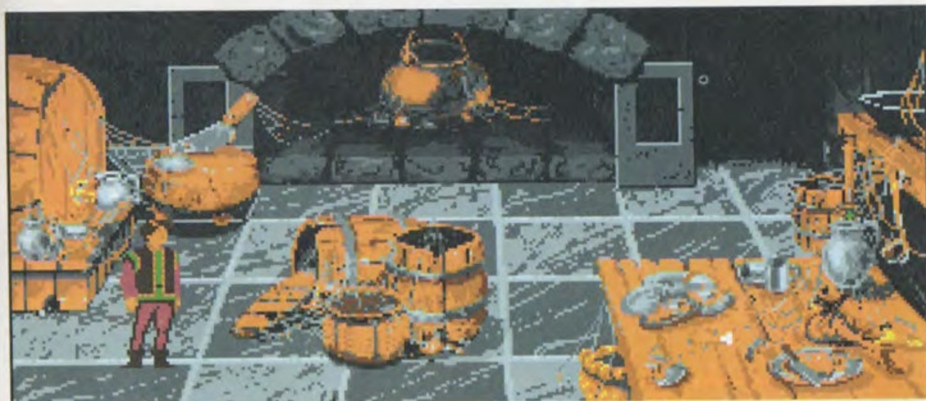






το στο inventory. Πήγαινε δύο οθόνες αριστερά. Βρίσκεσαι στον κεντρικό διάδρομο. Πήγαινε στην ακριβώς απέναντι πόρτα από αυτή όπου βρίσκεσαι. Μπαίνεις σε ένα δωμάτιο που μοιάζει με βιβλιοθήκη. Στα ράφια, που βρίσκονται από τη μία και την άλλη πλευρά του τεράστιου κεφαλιού, υπάρχουν βιβλία που έχουν ως σημάδι το πρώτο γράμμα του τίτλου τους. Για παράδειγμα, το βιβλίο "Opal" σημειώνεται με το γράμμα "O". Τράβηξε έξω (κάνοντας κλικ επάνω τους) τα βιβλία Opal, Potions, Enchantment και Nature, ώστε να σχηματιστεί η λέξη OPEN. Αν τραβήξεις έξω κάποιο άλλο βιβλίο κατά λάθος, κάνε ξανά κλικ σε αυτό για να το ξαναβάλεις μέσα. Η κεφαλή γυρίζει κατά 180 μοίρες και αποκαλύπτεται το Royal Crown. Πάρε το και βάλε το στο inventory. Τώρα, κάνε κλικ στο κεφάλι. Βρίσκεσαι στην άλλη πλευρά του τοίχου, σε ένα μικρό λαβύρινθο. Πήγαινε δύο οθόνες αριστερά, δύο βόρεια, μία αριστερά, μία βόρεια και μία δεξιά.





Βρίσκεσαι μπροστά σε ένα μαγικό force field. Κάνε κλικ στο μπλε πετράδι (remove magic) και το force field εξαφανίζεται. Πήγαινε μία οθόνη βόρεια και μία αριστερά.

Στην οθόνη αυτή θα παρατηρήσετε μια ανωμαλία στο πάτωμα, κοντά στο επάνω δεξιά μέρος της οθόνης. Κάντε κλικ στην περιοχή αυτή και θα αποκαλυφθεί ένα χρυσό κλειδί. Πάρτε το και βάλτε το στο inventory.

Επιστρέψτε στη βιβλιοθήκη, πηγαίνοντας μία οθόνη δεξιά, μία νότια, μία αριστερά, δύο νότια, δύο δεξιά, μία νότια, μία δεξιά και μία νότια. Από τη βιβλιοθήκη, πήγαινε μία οθόνη δεξιά, στο μεγάλο χολ.

Στη βορινή πλευρά, βλέπεις μια διπλή πόρτα, η οποία χρειάζεται δύο κλειδιά για να ανοίξει - δύο κλειδιά τα οποία ήδη έχεις... Κάνε κλικ το πρώτο χρυσό κλειδί επάνω στην πόρτα και στη συνέχεια επανέλαβε το ίδιο με το δεύτερο gold key. Μπες μέσα. Βρίσκεσαι στο Royal Foyer.









Για να ανοίξει η πόρτα, θα πρέπει να τοποθετήσεις με τη σωστή σειρά τα τρία "βασιλικά" αντικείμενα που κουβαλάς. Βάλε το Royal Sceptre στην πιο αριστερή θέση, το Royal Crown στη μεσαία και το Royal Chalice στην πιο δεξιά.

Η πόρτα ανοίγει και εμφανίζεται ο Malcom. Εχετε μια σύντομη αψιμαχία και βρίσκεστε μέσα στο δωμάτιο με το Kyragem. Κάνε γρήγορα κλικ στο κόκκινο πετράδι του amulet (invisibility) και πήγαινε να σταθείς ακριβώς μπροστά στον καθρέφτη που βρίσκεται στα δεξιά της οθόνης. Ο Malcom κάνει ένα από τα συνηθισμένα του spells, το οποίο όμως χτυπά στον καθρέφτη και επιστρέφει εναντίον του, μετατρέποντάς τον σε μάρμαρο!

Ουφ! Αυτό ήταν! Η Kyrandia σώθηκε, χάρη σ' εσάς...







Ο ι περιπέτειες συνεχίζουν... Το βιβλίο Adventures No3, με τις λύσεις των πιο σημαντικών adventures, θα βρίσκεται σε λίγο στα χέρια σας.

Τίποτα πια δεν μπορεί να σας σταματήσει!

Το Adventures No3 γράφτηκε για όλους εσάς που η περιπέτεια κυλάει στο αίμα σας και ξέρετε να ξεπερνάτε κάθε εμπόδιο για να τη ζήσετε. Τίποτα πια δεν μπορεί να σας σταματήσει!

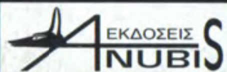
ΚΑΛΟ ADVENTURING...

- ALTERED DESTINY
- CURSE OF ENCHANTIA
- DARK SEED
- FASCINATION
- GOBLINS 1
- INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS
- KYRANDIA
- LURE OF THE TEMPTRESS
- SPACE QUEST 5
- SPELLCASTING 301
- THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES
- AMAZON
- ERIC THE UNREADY
- GATEWAY
- HOOK
- KINGS QUEST 6
- PLAN 9 FROM OUTER SPACE
- REX NEBULAR
- SPELLCASTING 201
- WEEN

και όλες οι λύσεις για 256χρωμες εκδόσεις, με το καινούριο user-interface, των LARRY 1, POLICE QUEST 1 και SPACE QUEST 1.

... ΚΑΙ ΤΙΠΟΤΑ ΠΙΑ ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΑΣ ΣΤΑΜΑΤΗΣΕΙ!

ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ



ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS,
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: COMPUPRESS SUPPORT CENTER (OMNI SHOP)
Σουλτάνη 17 ΕΞΑΡΧΕΙΑ, Τηλ.: 3601.761, 3641.095